

月刊 FALCOM MAGAZINE
Vol.02
30TH Falcom ANNIVERSARY
祝！ ファルコム30周年!! そして
『空の軌跡』アニメ化決定!!
特別読み切り漫画！
ぐるみん
啄木鳥しんき
イラストメッセージ
エリィ入隊の理由が明らかに!?
零の軌跡 四つの運命
今回もゆる～く大爆笑!?
みんな集まれ！ファルコム学園
待望の『零の軌跡』続編情報も！
ファルコムニュース
巻頭特集
橘正紀（監督）＆上江洲誠（シリーズ構成）
ロングインタビュー！



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

『空の軌跡外伝 レーヴェ物語』は作者急病のため休載いたします。

『空の軌跡』アニメ化決定!!

橘正紀（監督）上江洲誠（シリーズ構成）インタビュー！

ファルコム30周年メモリアルとなった2011年3月9日に、大人気RPGシリーズ『空の軌跡』のアニメ化が発表された。そこで今回は、アニメ制作スタジオ・キネマシトラスにて、監督の橘正紀さん、シリーズ構成の上江洲誠さんに、アニメ『空の軌跡』の最新情報について突撃取材を敢行した！



——『空の軌跡』のアニメ化が、ファルコム30周年となる、3月9日に発表されましたね。

上江洲誠（以下　上）：僕は発表するのはもうちょっと先だと思ってたんですよ。このファルコムマガジンで発表だと思い込んでてて（笑）。9年間くらいアニメに携わってきたのですが、『空の軌跡』をやりますって言ったときの世間様の反応が、その中でも一番反応がありましたね。えらい大作に取り組むんだなぁ、とそこで初めてビビりました（笑）。

橘正紀（以下　橘）：うち（キネマシトラス）のホームページは、普段はそんなにお客さんが来るところじゃなくて一日40人くらいしか来ないんですけど、あの日は桁が増えて300人くらい来ましたね。

上：僕もブログとかFacebookのページとか、すごい見られました。期待値がものすごく高いということがわかりました。

——それではまず、おふたりがアニメ『空の軌跡』に携わることになった経緯をお聞かせください。

橘：僕の方は、最初は弊社の松家（プロデューサー）の方が最初に動かしてたんですよ。『.hack//Quantum』の時もそうだったんですけど、もう動かすことが決まった時に、僕のところに話が来た感じでしたね。なので、この業界入ってからはほとんどゲームをやってなかったんで、急いでプレイをしながら、仕事の準備に入っていった感じです。

——監督の最新作『.hack//Quantum』に引き続き、ゲーム原作のアニメの監督を務められることになりましたね。

橘：『.hack』のインタビューの時にも色々と聞かれたんですけど、まぁとにかくゲーム原作はゲームをやらないと内容がつかめないので、把握するまでがものすごく大変なんですね。だから今、一生懸命勉強しているところです。

上：僕は監督が決まった後にお声をかけていただいたのかな？　プロデューサー陣が集まったときに、僕がファルコム好きだったということが伝わっていたようで……（笑）。自分でいうのもなんですが、まったくひどいファンですよ。パソコンがカセットテープで動いてた時からのPCゲーマーなので（笑）。僕はジャンルとか仕事の選り好みはしないようにして、かつ冷静に振る舞うようにしているんですけど、このタイトルだけは連絡がきた時に椅子から立ち上がりましたね。落ち着けって言って、冷静になってメールのお返事を書きました。お話をきちんとさせてもらってからお返事をさせてくださいと。とてもファン的な気持ちが盛り上がってしまいまして……。このお話がもし、原作とは違うアニメをやりましょうというものだったら、丁寧に断らなきゃいけないなと思いつつ顔合わせに来て、プロデューサーや監督とお会いしてお話したら、監督が『ソーサリアン』とか色々なことをよく知っていたので、これは一緒にやれるなと思いました。僕はシリーズ構成と監督は夫婦だったり二人三脚だと思っていますので。橘監督のお仕事にも大変興味があったので楽しい仕事ができるんじゃないのかな、と受けさせていただきました。

——ファルコムは今年で30周年を迎えた老舗中の老舗ゲームメーカーです。ファルコムに対する、特に『空の軌跡』に対するイメージをお聞かせください。

橘：僕が初めてファルコムのゲームをやったのは中学生の時で、うちの親父が結構自分でパソコンを組み立ててゲームをするような人だったので、それで『ウルティマ』とかをやっていました。昔のPCゲームって本当に小さいドットで、電話ボックスみたいなのにピョコっと入るとスタッフスクロールが流れるみたいな、そういう感じのだったんですけども。中学に入ったくらいの時にちょうど『イース』とか『ソーサリアン』とかに触れたんですね。今まで『ドラクエ』みたいなのはやったことがあったんですけど、アクションRPGで謎解きっていうのはやったことがなかったんで、『ソーサリアン』の最初のミッションがクリアできなかった



りとか（笑）。友人が『ロマンシア』をやっていて、横スクロールのRPGにも謎解き要素があるって知ったんです。その頃の硬派なイメージがファルコムにはありましたね。最初にファミコンで入ったので、『イース』とかの、フィールドで直接敵にザクザクッと攻撃する、ああいう感覚が新鮮でした。ただ『イースⅢ』のあたりからあんまり触らなくなっちゃったんで、そこからしばらく間が空いちゃうんですけど、久しぶりに『空の軌跡』をプレイして、シナリオにすごいこだわっているな、音楽は昔と変わらず素晴らしいなと思いました。やっぱり音楽とビジュアルがブランドイメージっていうのはありますね。それを再認識させられたって感じです。

上：最初のメールで書いたんですよ。音楽はｊｄｋバンドでやるんですか、ＮＧだったら失敗しますよ！って（笑）。そしたら、ちゃんとｊｄｋバンドの曲でやるということだったんで。ならば！と思いまして。それくらい重要だと、ファルコムゲームのミュージックは。

橘：僕の青春時代を通過してきたというか、触れてきたゲームです。その頃ちょうど『戦国ソーサリアン』だとか、『ピラミッドソーサリアン』とかディスクが出ててすね、中学の時にずっとやってましたね。だからファルコムのゲームは実は懐かしいっていうほうが強いんです。うちの松家もずっとゲームやっていて「どうだファルコムのゲームだぞ！」って口説き落とそうとしてましたね。あとは『英雄伝説Ⅱ』だったかな？　スライムいじめをやってる王子が出てくるんですけど、あれをやってやっぱり音楽がすごく良かったのを思い出して。『空の軌跡』の主人公のひとりってヨシュアじゃないですか。『英雄伝説Ⅱ』ってフィールドにモンスターがいるのが見えないんですよ。その時に「ヨシュアの目」っていうアイテムを使うとフィールドにいるモンスターが見えて避けられるようになるんですけど。ひょっとしてそこから名前が来てるのかなって。そういう古い記憶が甦りましたね（笑）。

上：僕は小学生の話になるんですが、日本ファルコムとの最初の出会いは『アステカ』なんですよ。小学校四年生の時に使ってた下敷きが『アステカ』だったんです。それぐらいおかしな子だったんで（笑）。ＰＣゲームのイベントとか、ショップとかでもらった『アステカ』の下敷きで学校行くような子でした。パソコンも持ってないのに、『ベーマガ』とかを買って、『ドラゴンスレイヤー』とかの写真を見てはやりたいやりたいと思っていました。ファミコンには気持ちが行かなかったんですよ。で、小学校が終わるくらいに家族にねだってＸ１版『ザナドゥ』を買ってもらって、これが人生で最初に買ったゲームです。まぁ痺れましたね。ファミコンカセットではありえないほどの情報量なんですよ。ＰＣゲームってすごいな、と。フロッピーディスク何枚組とかでどんどん増やしていけますからね。素晴らしいなと思ってそのままズルズルとファルコムのゲーム、クリスタルソフトのゲーム、Ｔ＆Ｅのゲームとはまって今に至ってしまったんですよ。『ザナドゥ』、『ソーサリアン』をやって、ＰＣエンジンが出るのかな。その後ＰＣエンジン版の『イース』をやって『英雄伝説』もやって。だから僕も監督と同じく、青春時代にはファルコムのゲームがありました。大学生になってもまだあったはずですよ、シミュレーションゲームの『ヴァンテージマスター』とかその辺は大学生なのかな。『ブランディッシュ』とかが高校終わるくらいだったはずですね。だからずっといますね僕のそばに（笑）。僕が買わなくても連れが買ってるとかだから、それで遊んでました。まあさっきも話しましたけど、ｊｄｋバンドの曲も大好きで、ずっと僕の iPod に入ってるわけですよ、今なお。そんなこと言ってたらどこからか伝わったんでしょうね、ファルコム好きだってのが。それで巡り巡ってやってきたぞと。僕は営業したことないんですけど、これに関しては松家さんにこれはコンペであると言われた時に、なんとしてでも通せと目力で念を送っておいて、書かせてもらえることになってよかったなぁと思ってます。後はまあ、あまり浮き足立たないようにしようとは思ってます。これはプロとしてのお仕事でもあるので。

――『空の軌跡』『零の軌跡』そして『碧の軌跡』と、今なお続編が作られている『軌跡』シリーズですが、このような長編タイトルを、どのような形でアニメに落とし込もうとされているのでしょうか。

橘：やっぱりゲームシナリオがあってそこから外れたストーリーが作れないのと、何十分と決まっている枠の中にいかにきれいに入れつつ、アニメーションならではのクオリティとアニメ単品としての見せ方と終わり方ができるのかというのを一番気にしてがんばっています。なので、どこのパートをどう持ってくるかについて話しあいましたね。ファーストチャプターにしたらいいのかセカンドチャプターにしたらいいのか。あっち行ったりこっち行ったりでずいぶんと悩んで、最終的に一番描きたい部分、エステルとヨシュアの物語をどこから取ったら一番入るかを協議した結果固まりつつあります。とにかくシナリオがものすごく長いので、それを落とし込むのが本当にどうしたらいいのかっていうのは手探り中ですね。やっぱりどうしても変えなきゃいけない部分はあるんだけれども、





かと言って原作から離れすぎちゃうと「なんで変えちゃったんだ」っていうのが出てくると思うので、そこをきちんと咀嚼して納得してからきちんと話を作っていかなくちゃいけないな、というのが一番責任重大だなと思っている部分です。なにせシナリオに手をつけ始めてもらったばかりでこれからどんどん練っていく最中なので、まだどうなるかは（笑）。プロットは大まかな流れが決まっているので、後はそこをどういう風に絵作りしようかなと今悩んでるところですね。

上：ゲームだと2、3頭身のキャラクターだけど、アニメの頭身では省略できない事も多いですから、絵を考える時間は必要ですね。

橘：やっぱりキャラクターが活き活きしてるので、一番そういう部分を見せたいなと思ってるんですね。アニメならではの動きの楽しさだとかそういうものを追求していきたいので、外しちゃいけないのが話の幹になってるラインですね。今回はもうエステルに焦点をあてていこうということで核の部分は決めたので、そこの部分でキチンと枠に収まるように。当然ゲームの前後と作品全体のストーリーはアニメの中では語りきれないボリュームがあるので、エステルがアニメの中でどう行動していくのか起承転結をきちんとつける話にしたいなって感じで。今はみんなで練ってるところです。

上：僕は尺の話になるんですけれど、尺には限界があるわけじゃないですか。だからつまみ食いをしてはいけないなと。確実に決められた枠で満足感があるおもしろいアニメにしなくてはならないなと思っています。僕自身もアニメファンですけど、今までいろんなアニメを見てきた中で、そういうつまみ食いをしたダイジェストアニメでおもしろいと思ったものはほぼないので、確実におもしろいドラマであるべきだと。エステルとヨシュアが、監督もおっしゃったように一番おもしろく見える瞬間、ガールミーツボーイって呼んでるんですけど、出会ってさてどうなるのでしょうってところですよね。そこをしっかりやること。決められた尺の中で取捨選択しなきゃならないんですけど、何をどう見せていくかというところでエステル視点に集中することで、ダイジェストではなく一本のドラマになるだろうなとは、今書いてる最中なんで変更はあるかもしれないんですけれど、そう考えてます。まあそれこそ無限に話数をくれよっていう感じで（笑）。全キャラクターの視点がある感じにはしたいんですけど、今回限られている中ではエステルの視点にすることでまとまるんじゃないかと、そういうプランを出させてもらって、プロット自体に問題はなかったんですよね。

橘：そうですね。わりとどういう方向でそこに絞ったらいいかっていうのは逆算から必然的に絞れたので、後はどういうエピソードをどういう風に使っていこうっていう部分でしたね。やっぱりそこはゲームのシナリオを踏襲していかないといけないので、そこの勉強が今一番大変なんです。いかにきれいに収めるかっていう。

上：欲が出ちゃうんですよね。オミットしようとしてた部分でも手を動かし始めると「絶対そこおいしいんだよな」って気持ちになっちゃったり。製作委員会から「実はこのサブキャラは人気です」っていう後からの情報があると決心が揺らぐ。人気アニメにしなくちゃいけないですから、せめぎあいですよねそこは。

――例えばレンの扱いとかですね。

上：レンは難しいですよね。

橘：やっぱり影のあるキャラクターで主人公のエステルのほうにだいぶ干渉してくるキャラクターで扱いが難しい反面、うまく扱えたら物語の構造的に厚みが増すのでそこをうまく作れたらおもしろくなるんじゃないかなと思ってますね。魅力的なキャラクターが多いのでそれをどういう風にいじってやろうかと。どうきれいに演出してやろうかというところですね。やっぱり最高のポテンシャルで最高の見せ場を作りたいっていう感じです。どういう絵作りしようかって色々イメージしながらシナリオの打ち合わせをしていますね。

――別キャラクターの視点だけでもアニメが作れてしまう厚みがありますよね。

上：もともとのおもしろいところですよね、原作がそうなんですよ。外伝のシリーズだったり漫画とか作れたり、改めて研究してみてよくできてるなと思いました。まあだいぶ僕もおっさんになってきてしんどくなってきてるんですよ、A・RPGやノベルゲーム。なんですけどやっぱり久しぶりにファルコムのゲームを触ってみて、ゲームの文法でできてるから映像作品とは違うんですよ、なんだけどちゃんとしてるなと。やってて「そこ飛ばせよ！」みたいな部分がないっていうのが、ここはさすがにうまいなと。老舗でRPGを作り続けてきたんだなと思いました。ちょっと長い雑談でも必要なものとしてそこにある、ゲームに向き合ってみて非常にノウハウがあるところなんだと改めて感じましたね。なかなかそこまでうまくできてないものが多いですから。いろんなパーツの位置が的確で安心しますよね、遊んでて。

橘：遊びやすいってのはありますよね。サブクエストなんかもメインからちょっと外れたところで色々遊べるっていうのが結構やりこみ要素としておもしろいな、と。

上：プレイヤーを混乱させないというのはすごいなと思いましたね。

――近藤社長もおっしゃってましたけど、ゲームをやりこみたい人は関係ない路地裏にも行きたくな

エステル視点に集中することで、ダイジェストではなく一本のドラマになるだろうなと
――上江洲



るだろう、と。でも行けば必ず何かあるだろうという期待にこたえないといけないという気持ちを持って作られてるみたいなんで、やっぱりその辺のノウハウを培われたまま制作されてそういう形のゲームが生まれると。

橘：なんか『ソーサリアン』をやった時のことが甦りました。ヒントの出し方がピンとこないと難しいんです。例えば「とんがり帽子の三兄弟のところに行け」みたいなのがあって、普通に街の中にある一軒の煙突が三角っぽいのがくっついてて段々になってるのがあるだけで、他になんのヒントもないんですよ（笑）。視点をくるくる回してたまたま目に入るともしや！というところに行ってみるとカードがあるみたいな。この難易度は『ソーサリアン』を思い出すなと。

上：思い出しますよ、往年のPCゲーム的な。なんかゲームやってる！って感じ。

橘：ちゃんと親切じゃないんだな、って。逆にそういうのを見つけた時の喜びがある。

上：ゲームがアニメよりも優れてる部分ですよ。だからやっぱりゲームはそうあってほしいと思うんです。ゲームなんだからゲームの部分がおもしろくあってほしいと思って、そうできてますね『英雄伝説』は。僕らは今度は映像屋なんで映像としておもしろく取捨選択するんですけど。

——今ちょうど「文法の違い」というのがありましたけれども、アニメになると動きもあるしフルボイスで声優さんの演技が入ってきて、見せ方も違うものになっていくと思うのですが、アニメの『空の軌跡』はどのようなものになりそうですか？

橘：物語の基本はエステルがヨシュアを探す旅になるという話になるんですけど、やっぱりドラマ部分をきちんと描いていきたいと思います。エステルが結構明るい子で見ていて安心するキャラクターなんで、そういうところを十二分に引き出して物語を作っていきたいですね。演出のほうも、たとえばエステルが日常でしている仕草だとか、何気ない立ち居振る舞いとかをきちんと描いていく。止まる時でもエステルってこう、ひらっと軽やかに止まる感じがしそうじゃないですか。そういう性格を表すような部分をきちんと詰めていって、当然戦闘の時なんかもそれぞれ得意な武器だとか立ち回りだとかあるので、そういうところのアクションを見せてっていう感じです。僕のイメージの中では結構動かして見ごたえのあるものにしたいなという風に考えてますね。今まで自分が携わった作品の中ではこの主人公が何を考えてるんだろうなとか、どういう気持ちなんだろうかとか絵として伝わるように送りたいとずっと思ってやってきたんです。だから

今回もエステルが明るい振る舞いをしてるんだけど心の中ではこんなことを思ってるんじゃなかろうかっていう、そういうのを見てる人が感じ取れるような絵を作っていきたいですね。けっして笑っているから楽しいとか悲しい顔してるから悲しいとか、人間って表情と内面と違うじゃないですか。悟られまいとして笑うこともあるし。特に今回のエステルはそういう周りに自分の悲しい顔を見せない子だけど当然心の中にはヨシュアがいなくなっちゃったというのをずっと持っていて……、そういう細やかなところをきちんと見せられるようにしたいなっていうのを考えてますね。なので、観る人はエステルのことをハラハラしながら見るかも。最初の頃に色々冗談で言ってたんですけども、たぶん観てくれる人はヨシュアに感情移入するというかヨシュアに自己投影して観てくれるんじゃないかと。ちょっとつらいことがあって家族の元から逃げちゃって、でも可愛い血のつながらない姉が「何してんのよ！」って連れ戻しにきてくれるっていう。いつか自分にもそんなのが起きてほしいと（笑）。そういう物語になれば、みんながそう感じてくれればいいなあと、そんなことを話しながらやっていますね。共感できる部分をきちんとっていうのが自分の中で基準として作っていこうっていうのがありますね。

——上江洲さんのほうはいかがですか。

上：みんな監督が言っちゃったもんなあ。だから監督のプランには僕は全面的に賛成なので、そうなるようにシナリオを詰めていこうと。映像作品にするおもしろみってそこじゃないですか。ゲームをドラマに変えていくと。さっきも監督がおっしゃっていたように、別の感情があるんじゃないかとか、いい感じにストーリーの短縮とかをしてフィルムとしておもしろい、そういうものを作るのが僕達の仕事で、そうしていきたいなあと言いながら取り組んでいます。どんどん監督がさっきの話でハードルを上げたんでそういう風になればいいなと戦々恐々としてます（笑）。がんばります！

——ファルコムとはすでに打ち合わせをされたりしてるのでしょうか。

上：まだ文面でのやり取りです。プロットのチェックも文面ですし、もう少し内容が詰まったところでお会いしたいなと思っています。

——エステルとヨシュア、特にエステルを中心に話が進められていくとのことですがゲーム『空の軌跡』でお気に入りのキャラクターはいますか？

橘：僕はいつもパーティーにシェラザードとオリビエを入れてるんで、このふたりの掛け合いが好きなんですよね。どっちかを選べって言ったらオリビエです。ちょっと何考えてるかわからないところ





がおもしろいんで、いいところで息抜きに使えるんじゃないかと思っています。

上：オリビエは加減が難しいですね。出てくるとだいぶ彼は持っていっちゃうから……出ずっぱりにしてもだめですからね。

橘：ゲームをプレイする前に、オリビエがどういう人物で、何をして諸国を回ってるっていう話を松家に聞いた時には、もうちょっと道化を装っているけど根は真面目な人物だと思ってたんですよ。でもそうでもないんですね（笑）。なのでどういう風に扱っていこうっていうのが今のプロットに決まる前なんですけども、本当はもうちょっとかっこいい役割で、戦争があった頃とか戦争になるかもしれないってところでオリビエが活躍するほうがおもしろいんじゃないんだろうかとか、そんな話もしてたんですけども。

上：それは100話くらいいりますね。そこを入れようとすると。どうか人気が出て2年くらいやれればそんな話もできるんじゃないかと。

橘：とりあえず今回決まった尺の中で一番おいしいところを見せれるようにがんばってるんで、その中でオリビエのいいところを見せられればいいなと思ってます。

上：僕はもうすごく主人公好きなんで、エステルとヨシュアですよ。主役好きな僕がすんなり遊べる主人公ふたりだったので、とても動かしやすいですね。エステルは楽しいです、彼女のことを考えるのが。『SC』のほうまで含めるとヨシュアのひねくれ感が出てくるじゃないですか、そこがすごく好きで。あいつはダメだなぁと考えるのが可愛いわけですよ（笑）。男の子のほうがダメっていうのがおもしろいよねこのコンビは。主人公を好きになれてるから楽しく取り組めてます。

——エステルはヨシュアのダメな部分も好きっていう感じですよね。

上：そう、こいつはすごいいいなと思うんだけど僕もやっぱりそういう女の子はいてほしいんですよ。ダメな俺を好きでいてくれよ、追いかけてきてくれよっていう点ではエステルは理想の元気ヒロイン。今回はキッズアニメではないですから元気ヒロインだからといって、おバカな感じで描くことはなく、笑顔の向こうにあるものはという風になってくるので、今ちょっと書くのが大変なところなんですけども、これは完成したらおもしろくなるぞと思っています。

——アニメは今プロットを固めてる最中だと思います。こういうシーンを入れていきたい、こういうシーンは見てほしいというところを、お話できる範囲でお願いします。

橘：描き方としてはその世界がきちんと存在していて、その中で生活してるっていうのをきちんと入れていきたいと思っていますね。

要はその世界の説得力っていうのを何か作っておきたいなと。表面だけをさらっと作るんじゃなくて、たとえば定期船が空を飛んでいたり、それを利用してる人達がいたり。旅慣れをしてる人がいたり、旅慣れをしていない人がいたり。エステル達がメインなので、結果的にそういう人は背景になっちゃうんですけど、そういう生活をしている人達がいて、そういう中の職業としてエステル達が遊撃士をやってるっていうのをきちんと描けば、地に足の着いたものになるんじゃないかと思ってますね。当然異世界なので、見たことがない飛行船とか機械が出てくるわけじゃないですか、そういう時に昔の人がタイタニック号を始めて見た時のようなスケール感とか。そういうディテールって、定期船の案内板とか、切符が一枚いくらとか、ああいうところに出てくるんじゃないかと思うんですけどね。そういう生活感みたいなのをきちんと描いていくのは狙いとしてあります。

——『空の軌跡』シリーズは街に住んでる人達にもすべて名前が付いてますしね。アニメもその設定の細やかさを継承していく形でしょうか。

橘：やっぱり作りも細かいので、遊び心があるというか。路地に行くと路地に何かあったりとか。そういうところをうまく再現できたらいいなと。アニメのほうの街の中も、路地の向こうに何があるのか知りたいようなレイアウトを描くとか。

上：なんかどんどんハードルが上がっていくような……（笑）。そんなすごいアニメになるんだっていう。

橘：絵作りのほうとしては奥行きをイメージして作れたらいいなと、そういうのがありますね。あんまり奥のほうまで見せるとそこまで人を描かなきゃいけないんで大変なので、そこは現場との相談になるんですけど。やりたいことはいっぱいあるのでそれを上手く予算と尺の中に収めるかを考えながら作ってきたいですね。

上：いやもう監督のおっしゃる通りで。僕はもう伸び伸びと書いて、監督がすごいアニメにしてくれるんだろうなと、だから脚本で萎縮しないようしています。今回は飛行挺もあって戦車もあって、違う世界の風景もあってというアニメだから、あまり僕のほうでカロリーコントロールをすると小さいアニメになりそうなので。思い切ったシナリオにして橘監督からリアリティっていうか生活感を大事にしたいって僕は受け取ってるんですけど、だからこっちは破天荒なシナリオにして監督との化学反応でおもしろいアニメになるだ

> **描き方としてはその世界がきちんと存在していて、その中で生活してるっていうのをきちんと入れていきたいと思っていますね。**
> **——橘**





ろうと思ってます。

橘：やっぱりエステルとヨシュアの物語が核になってくるので、観てる人との共通言語っていうか、この子がどういうことがしたくて何を考えて何をやってるっていうのが、見てる人とシンパシーを感じる物語にしないといけないと思ってるんで、心の機微というかそういうところを上江洲さんにお任せしてますね。

上：お互い腹のさぐりあいが進んでるわけですけど、こういうものですよ監督とシリーズ構成は（笑）。

橘：そういうところでエステルがヨシュアのことずっと思ってる、あいつを探さなきゃっていう気持ちが、観てる人とうまく共感できたら、みんながアニメのほうでもエステルを愛してるくれるようになると思うんで、そういう風に作りたいです。僕がコンテ描く時ってやっぱり好きなキャラを決めるんですね、そうすると筆も乗ってくるんで。『攻殻機動隊 S.A.C.』の時もそうだったんですけど、キャラクターをまず好きになって、そのキャラクターをいかにして好きになってもらえるように見せるかを考えて描いていきます。今回はエステルのほうに肩入れをしています。彼女のどういうところが魅力っていうのは、ゲームをやった方達のほうがわかってると思うんで、それに負けないように画面にきちんとエステルを描いていこうと思っています。

――お話できる範囲で充分なんですけれど、今の制作状況とかに関してはいかがでしょう。

上：PVはもうすぐ完成しますよね。

橘：まだいくつか直しがあるんですけどね（笑）。完成途中なんです。このインタビューが出る時には完成していますよ。

上：今のところの現場では、PVができあがってきてかっちょよくなりましたよ、とかそういうところではないでしょうかね。興奮しましたね、ガシガシ動かすんだって。

橘：やっぱりアクションがメイン……というか売りのゲームなので、ゲームの中の演出をさらにアニメーションになった時にどんな風になるんだろうと想像を膨らませて、アニメならではのダイナミックな絵にしたいなと思っています。状況としては、いったんPVが一段落した状況なんで、今はもうシナリオを書いてもらってる状態ですね。なので今どういう状態でしょうっていうのは上江洲さんのほうに話を……。

上：いや、キネマシトラスの人々が本当に優秀で。僕にお話が来た時にはだいぶPVが進んでいて、僕はその作りかけのPVを見せてもらってキネマシトラスのほうからこんな感じになるんだがどうかね？って聞かれたんですよ。もちろんいろんなパターンがあったと思うんですよ、萌え萌えに作ったりとか。そういうのもあるんだけど今回はそうじゃない、と。橘監督のプランはこういうタッチの絵で活劇のアニメにしたいんだなっていうのが作りかけのPVを見て思いました。僕は自分がどうしたいではなく、プロジェクトに合わせるタイプなので、じゃあそっち方向でいきましょうと。PVのできあがっていく過程を見てきたんですけど、もう痺れますね。戦車が野原を蹂躙する様とか、ああこんな贅沢なアニメ作るんだって。まさに贅沢なアニメになってると思います、僕はとてもうれしいですね。いつも「会話で秒数をもたせてくれ」っていう条件の中でアニメを作ってるんで、今回監督が「動かすぞ」っていうのはこれは楽しみだなあと。「傾いた甲板をずり落ちる」とか脚本書いてもいいんだ！「足場から振り落とされて柵をつかむ」とか書いてもいいんだって（笑）。だからアクションシーンを書くのを楽しみにしているところですね。アクションの芝居に段取りとかドラマを持たせたいなと思っているんですよ。これは作品の良し悪しではないのですが、スケジュールのない、条件がよくない状況で作る作品というのは、たとえば右と左からキャラが突撃してきて次の瞬間で決着みたいなものもあります。それはそれで最初からレギュレーションが決まっていてそう作るもので、それでいいんですけど。今回の橘監督が考えているレギュレーションは、キャラクターのチャンバラでどう優勢なのか劣勢なのか、振り落とされたらどこかにつかまらなきゃいけないし、何にもないところから助けにきてはダメだし。ちゃんとした戦いのドラマを作ることになると思うんですね、これから。

――（PVを見て）飛行船とか、確かに奥行きのある動きになってましたね。

上：見ててわくわくしたり、そういう感じになると思うので楽しみにしていてください。

――では最後にファルコムマガジンの読者やファンの方々にひと言ずつお願いします。

橘：やっぱりファンを裏切らないように気を引き締めて作品を作っていきたいと思いますので、きちんと認めてもらえるようがんばります。

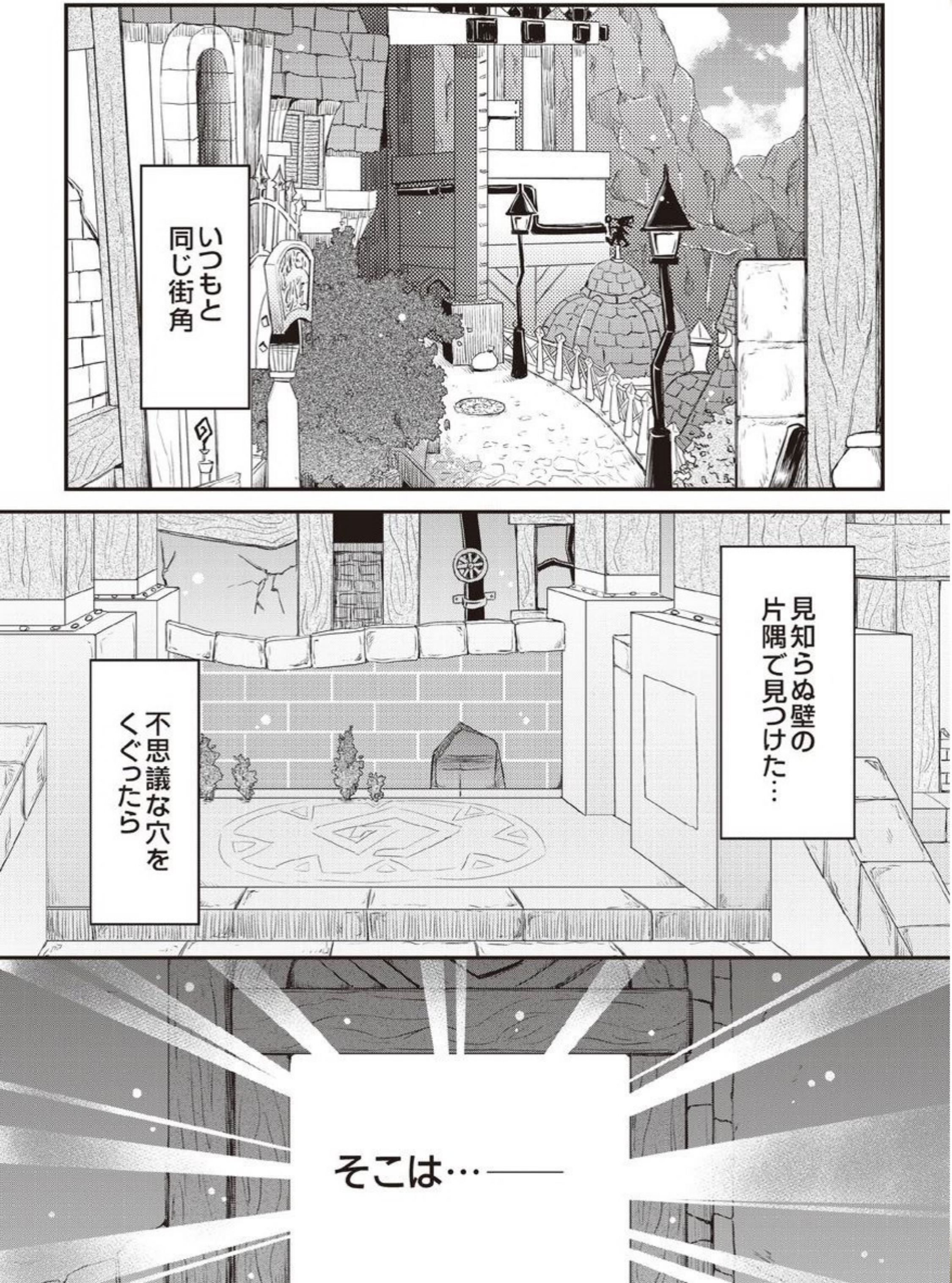
上：僕が何よりもファンなので、僕がいやなものはいやですって言い続けるので大丈夫だと思います。がんばるので完成を楽しみにしていてくれたらと思います。応援してください。



■橘正紀
アニメーション監督、演出家
キネマシトラス　取締役
代表作は『空の軌跡』（監督）、『東京マグニチュード 8.0』（監督）、『.hack//Quantum』（監督）など。



■上江洲誠
脚本家
代表作は『空の軌跡』（シリーズ構成・脚本）、『刀語』（シリーズ構成）、『うたわれるもの』（シリーズ構成）、『これはゾンビですか？』（シリーズ構成）など。



▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

英雄伝説 碧の軌跡（アオノキセキ）

軌跡シリーズ最新作の発売日が決定!!

『空の軌跡』『零の軌跡』に続く、軌跡シリーズの最新作『英雄伝説 碧の軌跡(アオノキセキ)』が、プレイステーション・ポータブル専用ソフトとして2011年9月29日に発売が決定した。

今回はいち早く『碧の軌跡』のイメージイラストと、完全予約限定版に付属されるねんどろいどぷちの原型をご紹介！







PSPタイトルを購入して『碧の軌跡』先行収録CDをGET!

『軌跡&イース 春の大感謝祭開催中!

4月24日まで開催される『軌跡&イース 春の大感謝祭』の期間中にPSPで発売中のファルコムゲームを買うと、30周年を記念して制作されたベスト版CD『軌跡&イース BEST×SECRET』がゲットできるのだ！　なんと、発表されたばかりの最新タイトル『碧の軌跡』のBGMも先行収録されるのでファンなら絶対手に入れよう！



■製品情報

●「英雄伝説 碧の軌跡」完全予約限定版
【商品内容】
・PSPソフト『英雄伝説 碧の軌跡』
・ねんどろいどぷち「ティオ」&「エリィ」【完全受注生産】
・『英雄伝説 碧の軌跡』オリジナルドラマCD
【価格】 9,240円(税込)
【発売日】 2011年9月29日
【ご注文期間】 2011年3月末～2011年5月末まで
※ご注文期間の詳細はご利用の店舗にお問い合わせください。
※ユーザー様、販売店様とも期間中ご注文頂いた数量のみの完全受注生産となります。
受付期間終了後のご注文には対応いたしかねますので、予めご了承ください。
※追加特典がある場合でも、こちらの完全予約限定版をご注文頂いた方にはすべてお付けします。

●「英雄伝説 碧の軌跡」ドラマCD同梱版
【商品内容】
・PSPソフト『英雄伝説 碧の軌跡』
・『英雄伝説 碧の軌跡』オリジナルドラマCD
【価格】7,980円(税込)
【発売日】2011年9月29日

●「英雄伝説 碧の軌跡」通常版
【商品内容】
・PSPソフト『英雄伝説 碧の軌跡』
【価格】6,090円(税込)
【発売日】2011年9月29日

朗読少女×Falcomヒロインズ

「朗読少女」になったエステルにアプリで会える!

前号でご紹介した『朗読少女×Falcomヒロインズ』の続報が到着。50万ダウンロードを記録した人気iPhoneアプリ『朗読少女』とのコラボとなるこのアプリだが、その第一弾となる『エステル・アプリ(朗読小説「人形の騎士・前編」付き)』が３月31日よりAppStoreにて発売されることが決定した。キャラクターボイスはもちろん、ゲームと同じく神田朱未が担当するのだ。





■製品情報

●「英雄伝説 碧の軌跡」完全予約限定版
【価格】 エステル・アプリ
（朗読小説「人形の騎士・前編」付き） ８００円
朗読小説「人形の騎士・後編」 350円
【発売日】 3月31日
この後も、朗読小説「カーネリア」「賭博師ジャック」。そしてお楽しみアイテムが続々と発売予定

イースNEXUS

イースがソーシャルゲームになってGREEに登場!!

あの『イース』が携帯SNSサイト『GREE』でMMORPG化！　プレイヤーは『イース』の世界の住人となり、数々のミッションをこなしたり、歴代の敵キャラクターと戦うことができるギルド戦を行ったりすることができるのだ。またイースシリーズに登場するおなじみのキャラクターも、新規キャラクターデザインに一新し、ＮＰＣとして登場するぞ！



■製品情報

●イースNEXUS
【利用料】 基本プレイ無料（アイテム課金制）
【配信開始日】 2011年3月下旬予定


オバケの世界だった！
ぐるみん
GURUMIN
まんが：ぴかち


みんなおはよー！
あ パリン おはよう
あれ ピノは？
今日遊ぶ約束してたのに
うーん 朝から姿が見えないんだ どこに行ったんだろう？
待ちきれなくて街にでも出たのかもしれないな


ちなみに誰かピノを見かけてない？
広場でチャッキーと踊りの練習をしていたけど見なかったぽ
集中しすぎて見逃したとかないわよね
ここを通れば自然と目につくぽ
TOWN
そうよね
ポコが見逃してもチャッキーが一緒にいたんだから二人もいれば気づくわよね
…全然信用されてないぽ
ゴクリ…


ピエールとイワオは？
私は家の中にいたものですからお役に立てずに申し訳ありませんマドモアゼル
なら見ようがないわね
そういえば昨日 花がたくさん咲いている場所を聞かれたでがんす
ラディスの森の奥に噴水広場があるでがんす
そこの近くに花畑があるでがんす
花？

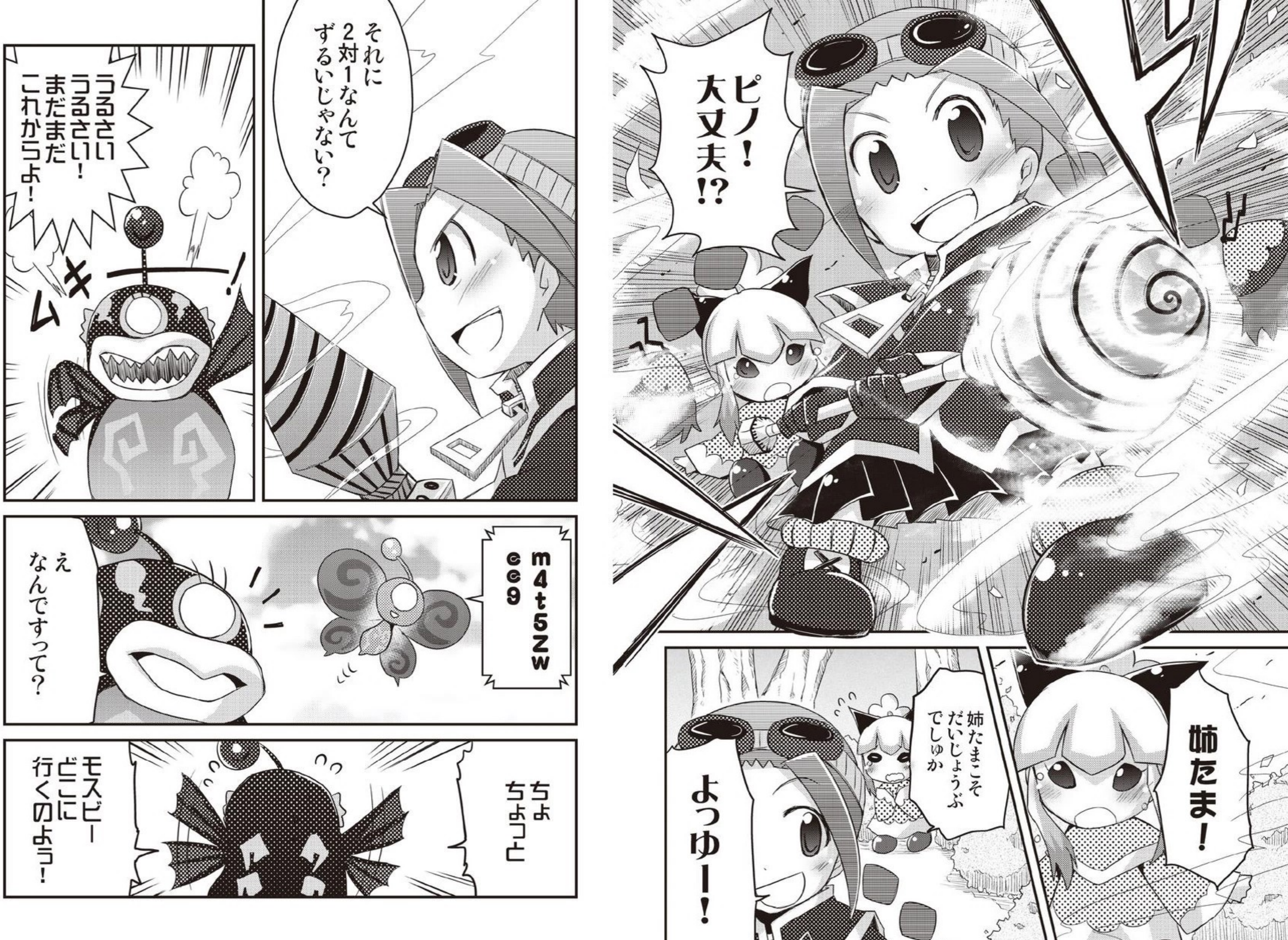

じゃあ その近辺を 手分けして 探してみよう
もし僕らが いない間に ピノが帰ってきた 時のために
チャッキーと ポコはここで 待っていて くれるかい？
うん お留守番 してるよ
早く見つかる ように踊って 応援するぽ
ファントムが うろうろしている かもしれないから くれぐれもみんな 気をつけて
ここが 噴水広場ね！


!?
ファントム！
あ あんたは！
こんな所で 何してるのよ！
あんたには 関係ない ことでしょ
第ワタシはいま 超忙しーの！
早く花を 見つけなきゃ！
え ちょっと 待ちなさいよ
…なんで みんなして そんなに花に 夢中なのかしら？


さっすがはモスピーだわぁン！
これをたくさん摘んで王子にプレゼントするのよぉン
なんて綺麗な花なんだ
だけどなにより綺麗なのは…
ラッシー……君だよ
なーんてんも〜う！
グフ…
グフフ
王子ったらぁン！
……

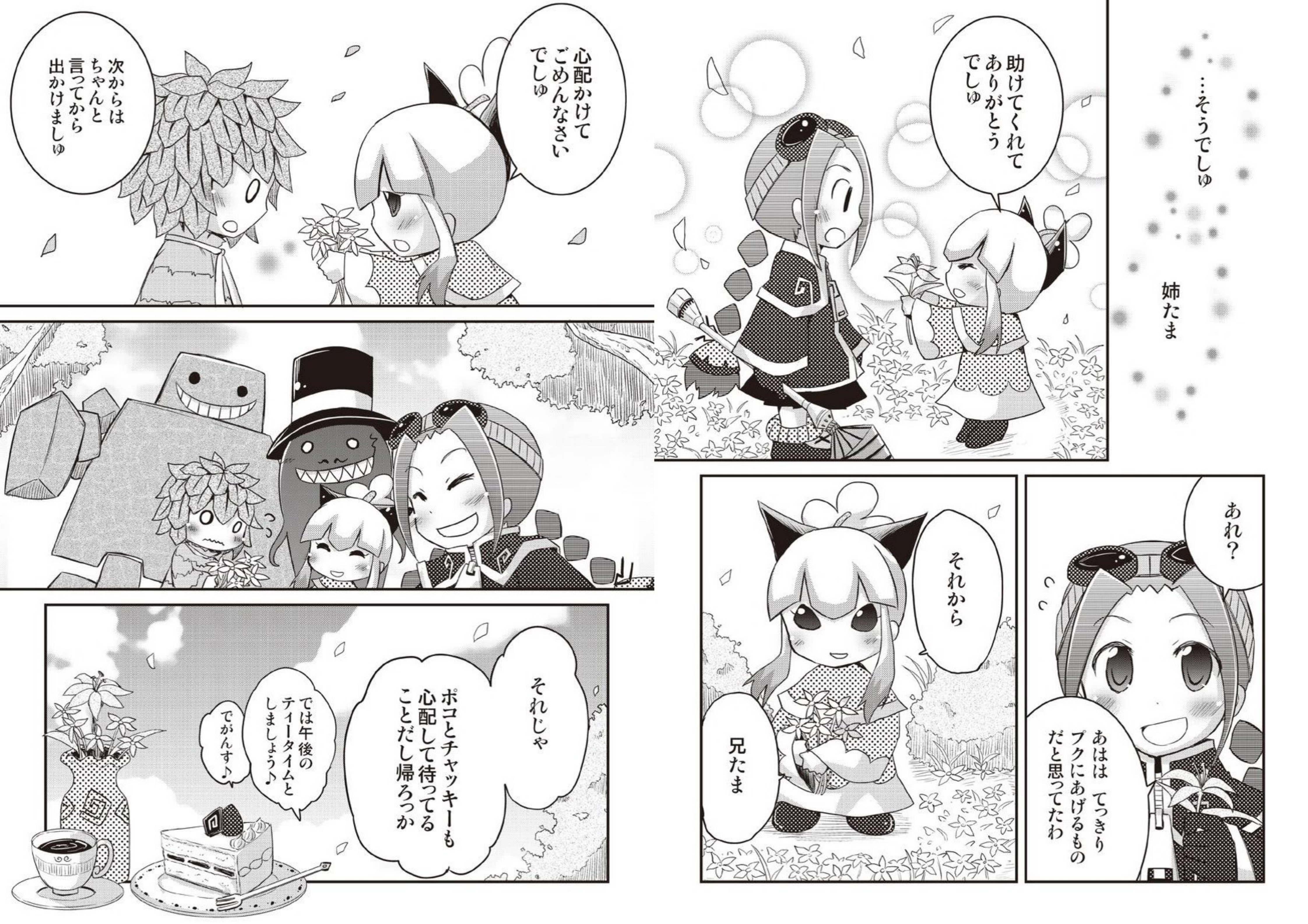

ほふぅ これくらいにしておきましょうか
……
モスピー！残りのお花を全部燃やしておしまい！
ys@4a@9
あの小娘が後からくるかもしれないわぁン！
王子にお花をプレゼントするのはアタシだけでいいのよぉン！
ヲホホ


そんなことしたらダメでしゅ!!
!!
あら なぁに おちびちゃん
ズモモモ
アタシと王子の仲を邪魔しようっての!?
ちがいましゅ!
この花畑はみんなのものでしゅ!
…
それを燃やしちゃうなんて…
ぜったいダメでしゅ!
どっちにしても邪魔することに変わりはないわ!
モスビー!やっておしまいッ!
d@2@yw@
7zwde9
!!


ピノ！大丈夫!?
姉たま！
姉たまこそ だいじょうぶでしゅか
よっゆー！
それに 2対1なんて ずるいじゃない？
うるさい うるさい！ まだまだ これからよ！
ムキーー！
m4t5Zw ee9
え なんですって？
ちょ ちょっと
モスビー どこに 行くのよっ！


……5対1なんてずるいじゃなぁい？
じゃあどうしようか？
ネェ？
ぐぬぬぬぅ
プルプル


覚えてらっしゃあああい！
ダッ
一件落着ね？
いやまだだ
ピノ どうして誰にも言わずに森に行ったりしたんだい？
プク 怒らないであげて
ピノはお花を摘んで誰かにプレゼントしたかった
そうでしょ？


…そうでしゅ
姉たま
助けてくれて ありがとう でしゅ
あれ？
あはは てっきり プクにあげるものだと思ってたわ
それから
兄たま
心配かけて ごめんなさい でしゅ
次からは ちゃんと 言ってから 出かけましゅ
それじゃ
ポコとチャッキーも 心配して待ってる ことだし帰ろっか
では午後の ティータイムと しましょう♪
でがんす♪


啄木鳥しんき
ファルコム大好き!
『ファルコム関係なら何でもオッケー!』…と。
すごい依頼がきました(笑)。はずかしいですが、
少しでもにぎやかしになれば幸いです。
『ロマンシア』…私が遊んだのはPC88版。
MSX2を持ってる友人がうらやましくてたまらなかった…。
私が日本ファルコムを知るきっかけになった思い出深い
作品です。雑誌広告でひとめぼれしたセリナ姫を、
なんとか救出することまではできたのですが、その後も
当たり前のように続くひどい(笑)冒険に絶望し、結局
クリアはできませんでした。今なら…クリアはおろか、
セリナ姫を助けることさえできる気がしません。
でもいい。いろいろもう大好きロマンシア。


王子ィ！
これアタシからの
気持ち…受け取って！
花はそんなに
好きじゃない
好きじゃない
どんより
………
一方…
んー
なんか違う
気がするって
いうか？
ガチ
ガチ

おしまい

みんな集まれ! ファルコム学園

新久保だいすけ



身元引受人



スカウト



クラス分け



下克上



忘却の彼方



偏見



かくれんぼ



小説版
零の軌跡
四つの運命

田沢　大典
Illustration 松竜

エリィの章

自室のテーブルの前でたたずんでいたロイドは、エニグマをポケットにしまった。それから、ひとつ大きな伸びをする。

外の空気でも吸って、気分転換をしよう。そう考えた。

部屋の灯りを消し、廊下に出て、扉を閉める。夜なのであたりは静まっており、扉を閉める音がやけに響いた。

みんな、もう寝ているかもしれないから、あまり大きな音を立てないようにしないとな、などと考えつつ、廊下を歩き、階段を上る。

一階に下りて外に出ることも考えたが、なんとなく気分的に、遠くが見渡せるところに行きたいと思ったので、屋上を選ぶことにした。

屋上へのドアを開け、振り向いて閉める。

鉄の扉が重々しい音を立てて閉まるのと同時に、少し離れたところから声が聞こえた。

「あら？　ロイドじゃない」

「エリィ」

先客のエリィが、ロイドを出迎える。彼女も、普段の仕事着のままだった。

「どうしたの？」

「それはこっちのセリフだよ。休まなくていいのか？」

そう言いながら、ロイドはエリィの隣へ歩いていき、屋上の柵にもたれかかった。エリィもそれにならうように、柵に手をのせる。

しばらくふたりは、無言で夜景を眺めた。クロスベルの街は夜になり、より活況を呈しているように見えた。行き交う



人々のざわめき、導力車や導力バスの走る音、導力灯のきらめき。特務支援課のビルは表通りからは少し外れたところにあるが、遠くの喧噪からも、その熱気は伝わってきた。

「難しいわよね」

ぽつりとエリィがつぶやく。何が、と聞くまでもなかった。昼間の、サーベルバイパーとテスタメンツの抗争の一件のことだった。

「ああ」

ロイドは相づちを打ち、エリィの次の言葉を待つ。

「単純に、仲良くすればいいのに、なんて思ってはいないわ。お互いがお互いの権利を主張し、お互いの威信、プライドのために対立を深めて争う……」

不良グループのケンカのひとつ、と笑う人間はいるだろう。だが、ロイドは笑うことはできなかった。事件に首をつっこみ、当事者となった今は、なおさらだ。

「考え方が違うふたつのグループが相争うなんて、当たり前のことよ。街の不良グループのケンカも、政治家の議会での足の引っ張り合いも、根っこは同じ。相手を許容できない、自分たちが勝者になりたい。そんな単純なこと」

エリィはそう言って、手すりに乗せている腕を組み、そこに顔を埋めた。

「単純なことだから、簡単には解決できないのよね……」

「そうだな」

ロイドはただ、うなずいた。

エリィは悩んでいる。頭の良い彼女が考えに考えても答えが出てこないのだろう。そうだとすると、自分が励ますなんてとてもできない。ロイドはそう考えていた。

だからただ、話を聞くだけにした。それだけでも、ずいぶんと楽になることはある。そういう経験が、自分にもあった。

エリィは埋めていた顔を上げて、ロイドの方を向いた。

「ね、こういう時どうすればいいって、警察学校では教わらなかったの？」

「えっ？」

いきなり言われて面食らうロイド。記憶を探るように、頭上を見上げる。

「えっ、と……さすがに、対立する不良グループの仲裁方法、なんてのは習わなかったかな」

確かそうだよな、と模擬捜査会議の授業を思い出しながら答える。エリィは残念そうな顔をした。

「ケンカの仲裁とか、警察官なら仕事としてありそうだから、対処法も聞いてるのかなって思ってたんだけど。警察学校って、実践的な訓練が多いって聞いていたから」

「さすがにそれは……って、警察学校のこと、よく知ってるんだな」

ロイドは軽く驚いた。警察学校は、警察官を目指す者ぐらいしか興味を持たず、また知っていたとしても、具体的なカリキュラムまで把握している人間は少ないからだ。

「ま、いろいろと調べたから。私、いろんな学校やら研究機関に行ってたし」

「へぇ……」

今夜は驚かされっぱなしだ、とロイドは思った。

エリィの過去については、あまり詳しいことは聞いていない。必要になったら、本人から話してくれるだろうし、話したくないことなら、無理に聞くまでも無いと思っているからだ。

ロイドのこの姿勢は、さまざまな過去を持つ人間が集まる特務支援課という組織においては、とても重要な意味を持っていた。

リーダーが詮索しないから、他のメンバーもお互いに詮索するような事はしない。

だからこそ、特務支援課という寄り合い所帯は、組織として機能しているのだ。

「エリィは頭がいいなって思っていたけど、なるほど、納得したよ」

ロイドは本心からそう言ったのだが、エリィの表情はあまり晴れなかった。

「勉強は得意な方だし、たくさんしてきたつもり。……でも、こうして実際に仕事をしてみると、自分のふがいなさを感じてばかりだわ」

「エリィ……」

エリィは視線をそらし、夜の街を見る。光に包まれた美しい街を見ても、エリィの表情は変わらないままだった。

覚えているのは、すべてを拒絶するような父の背中と、すすり泣く母の声。

私が小さい頃、母とふたりで、玄関で仕事に行く父を見送るのが日課だった。

大きな扉が開き、父がまぶしい光の中に消えていく。

私はそれをいつも、笑顔で見送っていた。

でもそれは、父が必ず帰ってくると分かっていたから。

父と母が言い争いを繰り返し、家の中に怒号が飛び交うようになってしばらくしたある日。

父は、いつも仕事には持っていかないような、大きな大きな荷物をたくさん抱えて出て行き、そのまま帰って来なかっ

た。
　顔を覆って泣く母の隣で、私は両の眼を見開き、しっかりとその様子を見ていた。
　玄関の大きな扉が閉じられ、父の姿が見えなくなってしまう、その瞬間までを目に焼きつけた。

　クロスベル市街の中でも、閑静な空気に包まれた住宅街。その奥まったところに、クロスベル市長、マクダエル氏の邸宅がある。
　その建物は市長という要職にある人間が住むにふさわしい風格を持ち、歴史を感じさせる。知識がある者が見れば、その屋敷がいかに長い年月を経てきたか分かるだろう。それと同時に、年月を経てもなお、くたびれることなく偉容を保ち続けている建築技術に驚くはずだ。
　その豪奢な建物の二階部分に、この家の主マクダエル氏と共に住む、孫娘エリィの部屋がある。
　風格漂う部屋の中には、執務用のデスクとチェア、さまざまな種類の学術書が収められた重厚な本棚が置かれている。
　しかし、ただ重厚なだけではなく、年頃の女性らしいかわいさが感じられるインテリアもちりばめられている。
　部屋の窓を飾るのは、職人の手による繊細な手編みのレースで作られたカーテン。リベール王国から取り寄せられた、優雅な曲線が印象的なオーダーメイドのテーブルとイスのセット。そして、そのテーブルの上には、共和国で作られた有名ブランドの茶器が置かれ、遠く東方の地で作られた香り豊かな紅茶が注がれている。ある種、貿易都市クロスベルそのものを象徴するような部屋となっていた。
　しかし、整った部屋の中にひとつ、少々場違いなものがあった。部屋の片隅にある、大きな旅行用バッグである。バッグの口は開いており、今まさに旅行から帰ってきたばかりだと主張をしているようだ。
　事実、バッグの持ち主は旅から帰宅したばかりだった。だが、その目的は旅行ではなく、留学である。よく見ると、バッグの一角を分厚い本とレポート用紙が占拠していた。
　そんな部屋の中でエリィは、執務用のチェアに腰掛けて軽く足を組み、読書に没頭していた。
　服装は、落ち着いたベージュのカットソーに、七分丈のパンツ。足元はヒールのないパンプス。彼女が家の中で好んで着る、リラックスできる格好だ。
　その手の中にある本は、『王立制政治論』と表紙に書かれている。
　旅からの帰路、飛行船内で読み切れなかった本を読んでいるのだ。
　エリィの視線が、右から左に動き、また右に戻る。それを

何度も繰り返していた。
　と、その瞳が閉じられる。
「ふぅ……」
　パタリ、と音を立てて本を閉じ、酷使した目をいたわるように、目頭を指でもみほぐした。
「原理としては、まったく問題ない内容なのだけど……」
　そうつぶやき、その後に続けようとした言葉を飲み込む。エリィにとっては、いつものことだった。
　目を開けて、壁へと視線を移す。そこにはいくつかの写真と、賞状が飾られていた。写真は、リベール王国・カルバード共和国・エレボニア帝国、そしてアルテリア法国など、各留学先で友人や教授たちと撮ったもの。賞状は、彼女が書いた論文やレポートなどが認められてもらったものである。
　エリィは短期留学を繰り返し、各地の学校や研究機関で勉学に励んだ。その主なものは政治学であったが、クロスベルという街の特殊性から、経済も学んでいた。
　彼女は優秀で、留学先で「このまま本格的に学ばないか」「学者の道を志しては」などと勧誘を受けることも一度ではなかった。
　しかし、多くの学者・教授から学び、知識を蓄えれば蓄えるほど、クロスベル自治州という、カルバート共和国とエレボニア帝国の二大大国に挟まれた特殊なこの地域を治めることがいかに困難か、痛感するようになった。
　クロスベルは自治州ではあるが、完全に独立を保っているわけではない。むしろ、議会は常に帝国派と共和国派の駆け引きが繰り返されている。どちらか片方の勢力が圧倒しようとすれば、もう片方の勢力が、合法・非合法を問わず力を行使し、勢力を押し戻す。ここは、二大大国がつばぜり合いをする舞台でもあるのだ。しかも名目上は無関係の第三国なので、非合法活動は野放しにされやすい。大国は、余所の庭だからと遠慮無く暴れ回るが、土足で庭を踏み荒らされる立場にあるクロスベルとしては、たまったものではない。
　これに加え、経済的にも他国との関係に依存している。クロスベルは古くから貿易で栄えた都市である。ゼムリア大陸の十字路、などと呼ぶ者もいるぐらいだ。二大大国はいうに及ばず、リベール王国や、遠く東方の地とも交易がある。
　ミラは人を、物を、財を運ぶのと同時に、闇も運んでくる。盗品や密輸品などもかなり扱われているという噂だ。取り締まろうにも、流入してくる量が多すぎてチェックすらままならないのが現状である。
　では、他国との交流を一切閉じ、自治州の中だけで自給自足をすれば平和に暮らせるのかといえば、それもまたありえない。
　万が一そんなことになれば時を置かずに、帝国か共和国か

のどちらか、あるいは両方が、己が国の領土にするために侵攻して来るだろう。あっという間に併呑されるか、両軍が全力でぶつかる戦場になり、クロスベル全土が火の海と化す。

　幸か不幸か、政治の舞台としてのクロスベルの有用性は年々上がってきている。アクセスしやすい立地。経済的な繁栄により、高級ホテルなどが立ち並んでいる。諜報活動がやりやすい。これらのファクターが重なり、各国の秘密裏な会談が何度も執り行われているのだ。

　少し前には、帝国の実質的な権力者である《鉄拳宰相》オズボーンが、共和国側との会談のために非公式にクロスベルを訪れた、という噂もある。

　このように便利に使える場所は、帝国も共和国も、飼い殺しの状況で保持し続けたいと考えるだろう。

　クロスベル自治州は、その地理的要因によって完全な独立を得ることはできない代わりに、大国に踏みつぶされない特異性を持ち得ている。その微妙なバランス取りを、今は続けて行かなくてはいけないのだ。

　エリィは、手にした本の表紙をもう一度眺めた。これは、以前リベール王国のジェニス王立学園で教鞭を執っていた人物によって書かれた本である。

　今回の留学先でレポートを書くことになり、エリィは王立制や共和制などの制度による政治の違いをまとめた。その流れで改めて読み返していたのだ。

　クロスベルと同じく、帝国と共和国という二大大国と距離が近いにも関わらず、独自の外交路線を取ることで、小国ながら独立を保ち続けているリベール王国。その政治手法は、なんらかの参考になるのではないかと思い、以前学びに出向いたことがある。

　しかし、留学して分かったことは、リベール王国もまた特異な国家である、ということだった。国民に支持されている王室という存在があり、導力という他国に対抗しうる産業技術を持っている。国内基盤が安定し、対外的に武器となるものがある。それらがあってはじめて、独立のためのスタートラインに立てるのだ。

　翻ってクロスベルは……と考えようとして、ノックの音に思考を遮られた。

「いいかな？」

　扉越しの声を聞いて、あわてて扉を開ける。

　そこに立っていたのは、エリィの祖父にして、クロスベル市市長のヘンリー・マクダエルだった。

　髪はほとんど白髪だが、わずかに残った色味が、かつてはエリィと同じパールグレーだったことをうかがわせる。その頭髪はやや後退し、少しこけた頬と共に年齢を感じさせるが、その目には力が満ちている。髪と同じ色の口ひげが、威厳と

共に、どこか親しみを感じさせる雰囲気を醸し出していた。

　ヘンリーもまた、普段締めているネクタイを外し、シャツのみのラフな格好である。

「おじいさま、いつお戻りに？」

「ついさっきだよ。それに、そのセリフは私が言おうと思っていたのだがね」

　茶目っ気混じりの言葉に、思わずエリィの頬が緩んだ。

「おかえり、エリィ」

「ただいま戻りました、おじいさま」

　そう言って、軽く頭を下げる。

「ところでだ。アーネスト君が気をきかせて、おやつを買ってきてくれてね。留学先での話も聞きたい。一緒にどうかね？」

　アーネストとはヘンリーの秘書だ。男性ながら、細やかな気遣いでヘンリーを助ける、いわば懐刀である。情報にも聡く、クロスベルで話題になる商品を、いち早く入手し、こうしてマクダエル家に持ってきてくれるのだ。

「ええ、喜んで」

「ではリビングで待っているよ。できれば、紅茶が冷めないうちに来てくれるとありがたいね」

　マクダエル家のリビングは、十人程度が入れば少々手狭になってしまうほどの大きさで、家の大きさからすると幾分慎ましやかだ。

　このリビングは、普段家族が使うものだが、ホームパーティーの時などでも、ヘンリーがゲストである要人と会談をする際にも使われる。そのような時は、あまり広すぎる部屋より、ほどよい狭さの方が都合がよい。距離が近い方が、親密さも増す、というわけである。

　そのリビングに置かれたソファーセットの上には、ポットとカップと皿が置かれ、カップからは紅茶がよい香りと共に湯気を立てている。皿にはお茶請けとして、話題の新商品であるお菓子のマカロンが置かれていた。アーネストが買ってきたものである。

　エリィはマカロンをひとつ口に含み、かみしめる。

「ふわっと溶けていく……ずいぶんと軽い食感ですね」

「私などは、食べた気がしないがね」

　ちょっと困り顔のヘンリーを見て、思わずクスリとするエリィ。そのエリィの笑顔を見て、今度はヘンリーが微笑んだ。

「勉学の方は、はかどっているかい？」

　エリィの脳裏に一瞬、先の問題が蘇る。しかし、リラックスした祖父の前で、難しい話をすることもないと、その思考を振り払った。

「はい。今読んでいるのは、リベールのジェニス王立学園で

教師をされていた方からいただいたものです」

エリィの笑顔を、ヘンリーはじっと見つめる。その瞳の奥に、少し悲しみの色が混じった。

「悩んでいるようだね」

エリィは思わず息を呑んでしまった。表情には出なかったはずだ。わずかな間の後、エリィは答えた。

「やはり、おじいさまは何でもお見通しなんですね」

「この街で市長などをやっていると、人の顔色をうかがうのが得意になってしまってね」

帝国と共和国の板挟みの間で市政の舵取りをするヘンリーにとって、わずかな表情の変化から相手の心情をくみ取るのは、生きるための処世術のひとつである。

ヘンリーは苦笑いを浮かべた。

「年を取ると、愚痴っぽくなってしまっていけないな。すまない」

「いえ……」

ヘンリーはひと口紅茶を飲み、その芳香を楽しむ。彼のお気に入りのブレンドで、少しスモーキーな香りが特徴的な銘柄のものだ。

そんな祖父の様子を見ながら、エリィは改めて感嘆していた。

祖父の血を受け継いだエリィも、人の表情の変化には敏感な方である。留学するということは、学校や学術機関という共同体に、自分という異分子が混ざることであり、その異分子を受け入れてもらうために、相手の心情をくみ取る、という能力を遺憾なく発揮してきた。

しかし、祖父のそれは自分のとは格が違う、とエリィは感じていた。しゃべるテンポ、声の調子、視線、それらを注意深く観察し、わずかな変化も見逃さない。

政治という、駆け引きによって成り立つ世界で生きてきたからこそできることなのだ。

ヘンリーはカップを置き、エリィを見つめた。言葉にはしないが、自分の考えを話せ、と促されているのだと認識し、エリィは口を開いた。

「いろんなところに留学させてもらって、改めて感じました。それぞれの国、地域には、それぞれ異なる事情や問題があり、あらゆる問題を解決できる万能な考え方などないのだと」

クロスベルをなんとかよりよい方向に持っていきたいと政治に情熱を持っていた父。その背中を見て育ったエリィもまた、幼い頃から政治に興味を持った。

しかし、父は政略によって追い落とされた。それと同時に、母とも関係が悪化し、家を出ていくことになってしまった。

幼かったエリィは、クロスベルを悪い方向に導き、父をいじめる悪の政治家がいて、その政治家を追い出せば、すべて

が丸く収まると信じた。

そのためには政治の知識が必要だと考えたエリィは、勉学に励んだ。

しかし、それで分かったことは、政治においては真の悪者などおらず、また正解も存在しない、ということだった。Aという人たちを助ける政策をすることは、Bという人たちを無視する政策になる。あちらを立てればこちらが立たず。政治の世界とは、永遠に終わらないバランスゲームを続けることなのだ。

それなら、クロスベル自治州の外はどうなのだろう？　多くの人を治めている帝国や共和国は？　リベール王国は？

そう考えたエリィは、積極的に留学をし、いろいろな考え方を吸収しようとした。

そこで待ち受けていた現実は『どこの国にも問題はあり、その解決方法を永遠に模索し続けている』ということだった。そしてその解決方法は、クロスベルに簡単に応用できるものではなかった。

こうして学べば学ぶほど、エリィの中には徒労感とわだかまりが増えていった。

「……お父さまが疲れてしまったのも、よく分かります」

そう言って顔を伏せた。

ただ勉学として学んだだけの自分ですらこうなのだ。現場で戦い、そして敗れた父の絶望とは、どれほどのものだったのだろう。それを考えると、自分を置いて家を出ていったとはいえ、父をいたずらになじることは、エリィにはできなかった。

「お茶のお代わりはどうかね？」

優しい声に顔を上げる。ポットを持った祖父が、おだやかな笑みを浮かべていた。

では、とカップを差し出すと、暖かい紅茶が注がれる。それをひと口飲むと、胸の中にあった冷たいわだかまりが、少しほどけたような気がした。

「よかった」

「え？」

ヘンリーは、自分の眉と眉との間をトントン、と指で叩いた。ずっと眉をひそめていた、と言っているのだ。

「私、そんなに難しい顔をしていましたか？」

「孫娘のかわいい顔に、シワが増えるのは好ましくないのでね」

そう言って少し微笑んだヘンリーだったが、すぐに沈痛な面持ちになった。

「おまえには、辛い思いばかりをさせているな」

何が、とは言わなかったが、両親のことだとエリィは察した。そして祖父が、政治家の一家に生まれたエリィのことを、

気に病んでいることも。

「おじいさま」

エリィは祖父の目を見つめ、微笑みながら言った。

「私は、マクダエル家に生を受けたことを、感謝しています」

本心からだった。

確かに自分には、両親の離婚という悲しい出来事があった。その家の名で不自由することもあった。

でも、それらすべてを含めて、エリィ・マクダエルという人間が形成されたのだ。家を否定することは、今の自分を否定することになってしまう。

ヘンリーは孫娘をまぶしそうに見つめ、そうか、とだけ言った。

エリィは以前、祖父に言われたことがある。『心を込めて言えば、その思いはきっと伝わる』。

多くのことを学び、世の中がそううまくいかないことも知る年齢になっても、エリィは祖父のこの言葉だけは、信じ続けていた。

だからきっと、自分の言葉も、祖父に届いたはずだ。そうエリィは信じた。

少し心が軽くなったエリィは、もうひとつマカロンを口へ運んだ。

「エリィ。このマカロンというお菓子は、商業区に新しく建ったばかりのデパートの中にお店があるんだよ」

「そうなんですか」

返事をしながら、エリィは、なぜ今マカロンの話をするのだろう、と思った。

「実はアーネスト君と一緒に、私も買いに行ってね」

思わず目を見開いた。今日は夕方以降の公式行事はないとはいえ、書類仕事はいつものように山積している。それほどの時間的余裕はないはずだ。

「あのデパートは活気があって、エリィと同じぐらいの年の女の子たちもいた。子連れで来ている母親もいた。これから消費の主力は、女性に移行するのかもしれないな」

「ええ」

「もちろん、統計資料から、女性の消費が活発化してきているのは知っていた。だが、自分が見聞きすると、数字以上に実感できる」

ここまで言われて、祖父が自分に何かを伝えようとしている、とエリィはようやく気づいた。マカロンで補給した糖分を使って、頭をフル回転させる。

「……卓上で学べることには、限界があると？」

「そんなに難しいことではない。ただ、政治とは誰のためにあるのか？　という話だ」

「それは……」

その国、その地域に住まう人々のためである。口に出そうとして、今までずっと自分が考えてきたことの中に、彼らに対する配慮がなかったことにエリィは気づいた。

ハッとするエリィの表情を見つめ、ヘンリーは満足そうに頷いた。

「そろそろ、より多くの人と出会い、触れあう時ではないかな」

そう言ってヘンリーは、カップに残っていた紅茶を飲み干した。

クロスベル市の商業区は、平日の昼間だというのに、行き交う人々でごった返していた。

平日なので数は少ないが、通りにはいくつか食べ物を売る露店が並んでいる。立ち並んだビルの多くは商業施設で、一階部分のショーウィンドウには、きらびやかな洋服や宝石が飾られていた。

多くの人々が思い思いに動き、時に急に立ち止まる。この街の混雑に慣れていない者は、歩くだけでひと苦労である。

そんな中をエリィは、器用に人の間を縫いながら歩いていく。

しかし、その頭の中にあるのは、洋服や宝石などではなく、祖父に言われた言葉だった。

より多くの人と出会い、触れあう。

言葉にすれば短く簡単だが、現実にはなかなか難しい。

不特定多数の人々と触れあうということで、まずエリィはアルバイトを考えてみた。しかし、露店でアイスクリームを売ることや、街角でビラを配ることが、祖父の言う〝多くの人と触れあう〟ことに繋がるとは思えなかった。

もっと深く、この街のいろいろな人たちを見る。明るい面だけでなく、影の部分も目をそらさずに見つめる。

そんな仕事があれば、今すぐにでも飛びつきたいところだった。いや、正確にいうと、たったひとつだけある。

――遊撃士。

人々から依頼を受け、解決する。依頼の中には、この街ならではの問題も多くあるだろう。中には、犯罪が絡むような危険なものもあるが、それこそこの街の暗部をえぐり出してくれる。

特にここクロスベルでは、遊撃士に対する市民の信頼は厚く、依頼が持ち込まれる件数も多いと聞く。御用聞きをするまでもなく、お客さんが来てくれるのだ。

だが、遊撃士になるためには、試験を通り、準遊撃士となるところから始めなくてはいけない。軽く調べたところでは、準遊撃士が正遊撃士となるためには、数年の経験を積み、なおかつ各協会支部からの推薦がなくてはなれないのだという。

重大事件を解決すれば、準遊撃士からいきなり正遊撃士に

なることも可能だというが、そんな幸運をつかめる人間は、ごくごく一握りだろう。

　さすがに数年という時間は、エリィにとっては長すぎるものだった。しかし、多少人生の回り道をしても、やるべきなのではないか？　そうも考えた。

　しかしエリィにはもうひとつ、遊撃士の道を選ぶのにひっかかっていることがあった。それは遊撃士は依頼を選べる……ことである。

　遊撃士協会には、さまざまな依頼が持ち込まれるが、その依頼を受けるか否かは遊撃士個人の裁量に任されている。仕事内容の難易度と、受け取る報酬、そして自分の力量を天秤にかけ、依頼を受けていく。聞けば、遊撃士協会の重鎮といえど、遊撃士に依頼を強制することはできないのだという。

　自分の身は自分で守る。遊撃士らしい考え方だ。

　だがそれでは、取りこぼしてしまうものもあるのではないか？

　例えば、遊撃士の誰もが受けたがらない困難な依頼があったとする。どうしても困っている時には、金額をつり上げて受けてもらうことは可能かもしれない。だが、それは金銭的に恵まれている人間にしか許されないのだ。

　もし、日々の暮らしで精一杯の人間が、大金を積まなければ遊撃士も受けてくれないような困難な事件に直面したら？

その依頼は永遠に受けられないだろう。遊撃士という仕事にもまた、限界はあるのだ。

　そんなことを考えながら街を歩いていると、通りの向こうの喧噪の中にひと組、ひと目で旅行者と分かる老夫婦がいることに気づいた。

　ガイドブックについた地図を片手に、あちこち見回す。いま自分たちがどこにいるか、分からない様子だった。

　建設ラッシュに沸くクロスベル市では、ちょっと古い地図でもまったく役に立たない。おそらく、あの地図はその類だろう。

　声をかけようか、と思ったその時、老夫婦は通りかかった警察官に声をかけた。地図を指さし、場所を聞いているようだった。

　だが、警察官は鷹揚に手を振り、さっさと歩き出してしまった。老夫婦は困り顔で、その警察官を視線で追う。

　エリィは小走りに通りを渡り、老夫婦に声をかけた。

「何かお困りですか？」

　ほとほと困り果てた、という顔のおばあさんは、すがるような目で言った。

「あの、このお店に行きたいのですけど……」

　おばあさんは、ガイドブックに載っている宝石店を指差して言った。

「あぁ、それなら、辻ひとつ向こうですよ。ほら、あそこの背の高い建物、あれが《タイムズ》という百貨店で、その中にお店があります」

「ほら見ろ、やっぱり向こうだったじゃないか」

「何を言うんですか、さっきまで分からないとか言ってたのに」

　老夫婦が口論を始めそうだったので、あわててエリィは話題を変える。

「ご旅行ですか？」

「ええ、そうなの。息子夫婦が、旅券をくれてね」

　パッと顔が明るくなるおばあさん。しかし、怒りが収まらないといった様子のおじいさんの方は、トゲトゲしい口調で言った。

「クロスベルの人間っちゅーのは、みんな無愛想じゃのう。警察官に尋ねても、道ひとつ教えてくれんとは」

　それは、と言おうとしてエリィは口をつぐんだ。

　クロスベル警察は、多くの問題を抱えている。増加の一途をたどる犯罪、他国の干渉による犯罪者の取り逃がし、検挙率の低下、人員不足……彼らに言わせれば『道案内なんぞは警察の仕事ではない』ということなのだろう。

　彼らの中には、真剣に職務をまっとうしようと奮戦している者もいるが、多くは日々の業務をこなすことで精一杯。やる気を無くし、ただ機械的にこなしているだけの者さえいる。先程通りかかった警察官も、おそらくその類だろう。

　だが、それを口で説明したところで、なんの解決にもならない。この人たちは苦い思いをし、それに憤っているのだ。

「ごめんなさい」

　エリィが頭を下げると、おばあさんがたしなめるように、あなた、と言う。おじいさんはそこではじめて、自分の物言いのキツさに気づいたようだった。

「いや、ワシも言い過ぎた。お嬢さんを困らせるつもりはなかったんじゃ」

「息子夫婦からも言われてたのよ。『クロスベルに行ったら、警察官ではなくて遊撃士を頼れ』って」

　思わずエリィは苦笑した。クロスベル市民の間では常識だったが、まさか他の街にまで知れ渡っているとは。

「じゃが、たかが道案内で依頼をするのもどうかと思っての。この街の遊撃士に依頼する相場もわからんし、だいいち遊撃士協会がどこにあるのかもわからん」

　おじいさんはそう言って、肩をすくめた。

　その冗談にクスリ、と笑ったその時。

　ふとエリィの中で、何かが繋がりそうな気がした。

　遊撃士。警察。クロスベルの抱える問題。

　老夫婦はなぜ遊撃士協会を探さす、まず警察官に尋ねたの

か？

ひとつは、すぐ側にいたからである。遊撃士も街を見回ることはあるが、それが本来の仕事ではないので確実にいるとは限らない。だが、警察官なら確実にいる。

そしてもうひとつは、〝警察官だから〟である。

道に迷っていて、警察官がいたら、道を聞くのはある意味当然のことだ。

警察官は遊撃士と違い、依頼を選ぶことはできない。事件に直面すれば、これを解決しなければならない。

クロスベル警察の抱える一番大きな問題は、その前提条件が崩れていることなのだ。先のぞんざいな警察官が、その例である。

もしその問題が解決できたらどうだろう？　さまざまな事件を、内容に問わず解決する。自分は多くの経験を積むことができる。警察へ向けられる不信も、少しは解消できるかもしれない。そうなれば、クロスベルという社会全体が、良くなる方向に向かうのではないか。

これだ、とエリィは思った。

「それじゃ、私たちはこれで。ありがとう、親切なお嬢さん」

老夫婦は会釈をし、それにエリィも答える。

「こちらこそ。大切なことに気づかせてもらいました。どうかよい旅を」

老夫婦を見送った後、エリィは踵を返し、歩き出した。

ある目的に向かって。

エリィが老夫婦とあってから、数週間後。

クロスベル市街の行政区の一角に、威風堂々といったたたずまいをみせ、クロスベル警察は存在する。

入口は3階部分までがガラス張りとなっており、外の光をふんだんに取り入れることができる、開放感あふれる作りになっている。

その建物の1階部分、受付を抜けた奥に、会議室がある。

普段は捜査官たちが捜査会議を行う場所であり、何の事件を担当しているかが、表にあるボードに貼られる決まりだ。

だが、今日はそのボードには、事件の名前ではなく『警察官採用試験面接会場』と書かれている。

クロスベルにおける警察の仕事量は増加し続けている。警察官の採用試験も、一年に一度ではなく、数度行われている。人手はいくらあっても足りない状況なのだ。

だが、経済活動が活況を呈しているクロスベル市において、警察官の仕事はあまり金銭的に高くはなく、そもそもの警察の不人気と相まって、募集をかけてもなかなか集まらないのが常である。

そんな中、今回は優秀な人材が入ってきた。筆記試験は

100点満点、特技と称し受けた射撃の訓練でも同じく満点を出し、若く見た目も麗しい。本来ならば諸手を挙げて歓迎するところである。

しかし、その人物にはある事情があり、会議室にいる面接官たちをなんともいえない表情にさせていた。

広い会議室の中には、彼ら四人の面接官と、その問題の人物がひとりいるのみである。

その人物を前にし、面接官のひとりが声をかける。

「それでは、面接を行います。エリィ・マクダエルさん」

「はい」

面接官たちの座る長机の向かい、ひとつだけ置かれた簡素なイスに座っていたのは、エリィだった。

紺色のスーツに、ぱりっとノリの利いたブラウス。面接ということで華美にならないよう落ち着いた服装を着ているが、それでもなお彼女の美しいパールグレーの髪と整った顔立ちが、清潔感あふれる華やかさを醸し出していた。その姿に見とれる面接官もいたほどだ。

しかし、エリィは心の中で臨戦態勢を整えていた。

筆記、実技共に、自分なりにベストは尽くした。あとは面接だ。ここを通らなくては、自分の当初の目標である、警察官にはなれないのだ。

幸い、面接の類は得意な方である。だが、慢心はミスを誘発する。エリィは改めて気を引き締めた。

エリィから見て左端にいる面接官が、話を続ける。

「えー、では、今回の警察官への募集をした動機をお聞かせください」

「はい。犯罪に対し、我々市民のために日々戦いを続けているクロスベル警察に、一市民として何か協力ができないかと考え、今回の応募に募集しました」

エリィは、『市民のために』というところを強調してしゃべった。クロスベル警察に対する市民の目は、彼ら自身が一番知っている。その彼らのプライドを刺激する方策だ。

案の定、質問をした面接官の隣に座っている男が、いい心がけだ、といった様子でうなずいた。

今度は右端にいる面接官が話を振る。

「筆記、実技共に、優秀な成績でしたね。特に射撃。立ち会った試験官も、あなたほどの名手はなかなかいないと言っていましたよ」

「ありがとうございます。ですが、試験はあくまで試験です。現場に出れば、警察官のみなさんの方が、私よりよほどうまく銃を使えると思います」

面接官としては、おだてて反応を見たかったところなのだろう。だとすれば、ここはあくまで謙虚に行く方が正解だとエリィは判断した。

「確かに、競技会などと違い、現場はさまざまな邪魔が入って、そう易々と狙いを定められないからな」

先程うなずいていた男がしゃべる。他の面接官が、やや遅れて相づちを打った。

エリィは彼を、典型的なプライドが高いタイプの警察官だと認識した。それと同時に、他の面接官とは明らかに役職が異なり、相応の地位にあるのだと判断する。少しの時間見ていただけだが、他の面接官たちが彼に気を使っているのは一目瞭然だった。

次に、右から二番目に座る、今まで黙っていた面接官がエリィに尋ねる。

「配属場所の希望などはありますか？」

来た。ここでエリィは、簡潔に自分の要望を伝えることにした。

「できることなら、多くの人と触れあうことができる部署がよいと考えています」

面接官たちが軽く目配せをしあう。その表情は「困ったことになった」というものだった。

やはりそうか、とエリィは思った。ここまでは、予想の範囲内だった。

配属希望を尋ねた面接官が、手元の書類に目を落としながら言う。あきらかに視線を合わせたくないというサインだった。

「マクダエルさん、その……非常に申し上げにくいのですが」

「わかっています。私の家の問題がある、ということですね」

「いえ、まぁ、問題といいますか、我々としてはさほど困らないのですが、マクダエルさんの方がご迷惑ではないかと思いまして、その」

面接官は、歯切れの悪い様子で続ける。

責任回避のためによく使われる常套句だ。『我々ではなく、そちらの都合で断った』とすれば、自分たちに責任も被害も及ばない。組織の保身としては分かるが、こちらにもこちらの都合がある。エリィは頭の中に用意していた原稿を読み上げ、答えた。

「存じております。ですが、そこをあえて、伏してお願いしたいのです」

そして、たたみかけるように言葉を重ねる。

「自分は祖父と違い、顔が知られていません。新聞や雑誌などに取り上げられることもないでしょうから、みなさんにご迷惑をおかけすることはないかと」

「ふぅむ……それはそうですが」

右端の面接官が相づちを打つ。

「しかし、わざわざ目立つ仕事を選ぶこともないですよね？」

「はい、それはあくまで私の希望です。ですが、事務仕事で

はなく人々に接する方が、より社会勉強ができるかと思いまして」

「いやいや、その判断はなかなか正しいんじゃないですかね？　これだけの美人だ、市民の態度も柔軟になるでしょう」

右から二番目の面接官がそう言いつつ、エリィを再度見る。その身体をなめ回すような視線にぞっとしたが、表情は変えなかった。エリィにとって、無遠慮な男性の視線は嫌悪感をもよおすものの、慣れたものだった。

「どうですかな？　私としては、判断をお任せしますが」

男はそう言って、さっきエリィが『相応の地位にある』と判断した面接官に話を振る。振られた方は、煮え切らない態度で腕を組んだ。

ここが正念場だ、とエリィは判断した。その面接官の方を向き、視線を固定する。

「よろしいでしょうか」

その声の調子に、思わず男が顔をあげる。

「こうして応募すること自体、私のわがままに警察の方々を巻き込むようなことになってしまうことは分かっていました。申し訳ありません」

そう言ってエリィは頭を下げる。

面接官たちが一瞬動揺し、息を呑む。このタイミングでまさか謝られるとは思っていなかったからだ。

まず、揺さぶりは成功した。エリィは判断し、顔を上げる。

「ですが、この街で社会勉強をしようとした時に、ここクロスベル警察が一番良いと思ったのです。日々困難な犯罪や事件と対峙し戦う、本当に尊敬すべき人間がたくさんいると」

『尊敬すべき人間』のところを強調し、面接官に向かって言葉を投げ『それはあなたのことです』と言外に含む。相手の口元が、わずかに緩んだ。

ここでさらに、相手にとって有利なカードを出す。

「実は、社会勉強を勧めたのは、他ならぬ祖父なのです」

「あのマクダエル市長が⁉」

「はい。この街を深く知りたければ、現場に出なさいと。それがなにより大事だと」

彼等にとっては『マクダエル市長の孫』がネックになっていたが、市長本人からのお墨つきが出ているなら、問題はかなり減る。

「さすが市長。立派なお言葉ですな」

「はい。私もそう思います」

エリィの微笑みに、面接官はわずかに頬を緩ませた。が、すぐに隣に座る面接官に耳打ちをする。

「おい、どうする？」

「どうするなにも……」

答えた面接官も困り顔だ。

「ちょっと失礼」
　作り笑いをしてエリィに会釈をしてから、面接官たちは肩を寄せ合い、ひそひそと密談をはじめた。
「とりあえず警察官として採用しておくというのはどうでしょう？」
「確かに、本人が希望してきたわけだから、断る理由はない」
「市長とのコネクションもできそうだしな」
「そうは言っても、どこに配属させる？　さすがにPさせるわけにはいかないだろう」
「かといってガサなどもっての他ですし……」
　ちなみに〝P〟とはパトロールのことであり、エリィが希望している外での警ら任務である。〝ガサ〟は捜査任務のことで、両方とも警察官の一部の中でしか通用しない隠語だ。
「どうしましょう、人事部長？」
　ひとりの男がそう言い、エリィが『相応の地位にある』と目星をつけた男に話を振る。残るふたりも、人事部長の方を見た。
　人事部長は、しばらく腕を組み唸っていたが、何かひらめいたらしく、ニヤリと笑った。
「あの厄介者のセルゲイが新設しようとしてる、特務……えーと、特務なんとか課というのがあっただろう？」
「特務支援課ですか」
「そう、それだ。その特務支援課に配属というのがいいんじゃないか？」
　残る三人の顔色がぱあっと明るくなる。
「おお、確かに名案ですな！」
「あれは市民の人気取りのための部署。危険な仕事もないでしょうし」
「名前もそれっぽくて、箔もついていいんじゃないですかね」
「やっかい事は、厄介者に任せるということで」
「おいおい、聞きずてならないな。私は人事部長として、適切な人材配置を行ったまでだよ」
　ニヤリと笑う人事部長。他の面接官たちも同意の愛想笑いを浮かべる。
　エリィは、声こそ聞こえなかったものの、どうやら自分の処遇が決まりそうだということを察知した。そして、その配属先に多少の問題点がありそうなことも。
　構うものか。まずは入ること。そうしなければ、話は始まらないのだ。彼女は心の中で自分を奮い立たせた。
　人事部長は、緩みきった頬を隠すように咳払いをひとつすると、無理矢理威厳を保とうとして、低い声で告げた。
「では、面接はここまでとします。結果は追ってご連絡しますので」
　ありがとうございます、と言って頭を下げるエリィ。そこ

に、面接官が声をかける。
「結果、期待して待っていてください」
　エリィは小さくガッツポーズをした。無論、心の中ででであるが。
　それでは失礼します、と言い、席を立ち、部屋を出る。
　廊下に出ると、ひんやりとした空気が心地よい。少し熱くなった頬を冷ましながら、エリィは思った。
　ここはゴールじゃない、スタートなんだ、と。

　ここ、『パティスリー・クリノン』は、繁華街に新しくできた、おいしいスイーツと紅茶を出すパティスリーである。
　レミフェリア公国のとある有名料理店で修行をしたというパティシエの作るスイーツはどれも美味しいと高い評判を得て、先日はついにデパート内に支店を出した。ヘンリーがアーネストと共に買いに行ったお店である。
　お店は白を基調とした内装で清潔感にあふれており、所々にアクセントとして使われている金色の模様が、嫌らしすぎない程度にゴージャス感を演出している。
　この店の売りは、オープンテラスだ。お店に面した通りの一部を柵で囲い、イスとテーブルを並べてテラスとしている。今日のように天気の良い日には、晴れ渡る青空の下でスイーツが食べられるお店となる。しかもそのスイーツが絶品ならば、行列も絶えないというものだ。
　現に、今もテラスは満席で、多くの女性客で賑わっていた。若き女性たちがうわさ話に華を咲かせているテーブルがあり、別のテーブルでは親子連れが美味しそうにケーキをほおばっている。
　そんな幸せいっぱいといった光景に、場違いな悲鳴が響き渡った。
「納得いきませんわ！」
　ドンッ！　という音と共に、テーブルの上に置かれたカップとソーサーが揺れる。ちなみにこのカップとソーサーもレミフェリア公国からの直輸入品で、万が一割ってしまうとお店としてはかなりの損失となる。
　テラスにいる客のほとんどが、何事かあったのか、という表情で席を見る。
　お騒がせしてすみません、という表情で、エリィはあちこちに頭を下げた。今日は、シンプルだが上等な生地の淡いピンクのワンピースに身を包んでいる。
「ちょっと、ベル」
　そう言って、騒動の原因である友人に声をかける。
　美しい金髪は、後頭部でふたつに束ねられ、それぞれが大きくロールを巻き、肩にかかっている。セットには、相応の時間がかかるだろう髪型である。

整った顔立ちからは気品を、赤みがかった瞳と目元からは意志の強さを、それぞれ感じる。着ている服は、大きな白い襟が特徴的なサーモンピンクのジャケットで、胸元が少し開いていて、年相応の色香をほんのりと漂わせている。タイトスカートは短めで、健康的な美脚を惜しげもなく披露しているが、活動的な印象こそ受け、下世話な感じがしないのは、彼女がまとう雰囲気が、良家のお嬢様そのものだからだろう。

クロスベルの社交界に関わるものなら、彼女の顔を見てピンと来るはずだ。彼女こそ、クロスベル市きっての大企業、IBC（クロスベル国際銀行）の総裁ディーター・クロイスのひとり娘、マリアベル・クロイスである。

彼女はその美貌もさることながら、エプスタイン財団で導力工学を学んでいるという変わり種でもあり、社交界でもちょっとした有名人だった。

金髪のマリアベルとパールグレーのエリィが並ぶと、金と銀の髪の美少女がふたり並ぶことになり、自ずと、人々の衆目を集める。しかし、今彼女たちは、別の理由で衆目を集めていた。

おしとやかにしていればさぞ絵になるだろう金髪の少女は、怒りに肩を振るわせ、今にも爆発しかねないような表情だ。

「とにかく、落ち着いて、ね」

「落ち着いてなどいられませんわっ！」

今度はテーブルを叩きこそしなかったが、怒りはいっこうに収まりそうもない。エリィは、心の中で天を仰いだ。

マリアベルを呼び出したのは、他ならぬエリィ自身だった。親友であるマリアベルと近況報告をしあい、さらにこれから警察で働くので、しばらく忙しくて会えないという話をするためだった。

近況報告まではよかった。留学先での出来事をあれこれと聞かれ、入手を頼まれていた導力工学の本を渡したあたりまでは、いつもの和やかな雰囲気だったのだ。

だが、これからどうするのか、という話題になり、警察で働くことが決まったと話し出した途端、ごらんの有様である。

「だいたいどうして、他ならぬあなたが、あんな無能者どもの下について働かなくてはいけないんですの!?　ろくに企業スパイすら取り締まれないような連中が！」

マリアベルの怒りは、エリィを採用した警察に向けられはじめた。この街の住人として、そしてIBC総裁の娘として、警察の能力には懸念がいろいろとあるのだろうが、今は明らかに『エリィを取られた嫉妬』でしかない。

「まったくもって、お話になりませんわ！　署長として指導するならともかく！」

言っていることがめちゃくちゃなのに、まったく気づいていない。エリィは、マリアベルが落ち着くまで、黙って待つことにした。

それから5分ほど、マリアベルは警察への罵詈雑言を繰り返した。世間を騒がせた重大事件での対応の不手際からはじまり、自分が街で見かけた警官の制服の乱れまで、ノンストップでまくし立て、コップに入っていた水を一気に飲み干してようやく治まった。

どん！　と力強くコップを置き、エリィの方をキッと睨む。整った顔立ちのマリアベルにすごまれると、友人であるエリィさえ思わず身をのけぞるほどの迫力がある。

「……それで、理由はなんですの？」

「ベル……」

「聡明なあなたが、ただ物見遊山で警察などに入るわけがありませんものね」

拗ねて視線を外しながら言うマリアベルの横顔を見て、エリィは思わず頬を緩めた。

聡明な、と言ってくれたが、頭の回転の速さでは、自分はマリアベルには到底かなわないと思っている。彼女は時に感情的にも理不尽にもなるが、最後は必ず理知的になって、人の話をちゃんと聞いてくれる。彼女のそんなまっすぐさを、エリィは友人として、とても好ましいと感じていた。

だから、ちゃんと話したい。自分の気持ちを伝えたい。今日呼び出したのは、そのためだったのだ。

「ちゃんと知らなくちゃ、と思って」

「知る？　何をですの？」

「人間というものを」

「それはまた……ずいぶんと哲学的な問いですわね。そういうものは、ヒマな学者にでも任せておけばよろしいのではなくて？」

科学を好むマリアベルは、あまり哲学などに興味はない。実生活では役に立たない、とでも思っているのだろう。

「そういうのではないのよ。おじいさまに言われたの。『もっと多くの人と触れあう時ではないか』って」

「マクダエル市長が……」

マリアベルの表情が、少し真面目なものになる。エリィの友人ということで、マリアベルは何度かヘンリーと会って話したことがある。短い時間だったが、その知性と人柄を感じ取るには、充分だった。そして、親友が（本人は否定するが）おじいちゃん子である理由を理解するのにも。

「私は将来、このクロスベルをよりよくするために、政治の世界に進みたいと思ってる。でもそのためには、私はまだまだ知らないことが多すぎるの。それは、机の上で学べることではなくて、多くの人の中で揉まれ、時にぶつかり合って、はじめて分かることなんじゃないかって」

エリィは、マリアベルの目を見つめて言った。
　面接の時のように、しゃべるときにどこを強調するか、ということは考えない。ただ、自分のありのままの気持ちをぶつけた。マリアベルは、それができる数少ない友人のひとりだった。
　それで？　と続きを促すマリアベル。
「確かに、警察の中には、一部に問題があるのも事実よ。でも、問題意識を持って、改善しようとしている人もいるんじゃないかと、そう思っているの。クロスベル警察が組織として少しでも良くなれば、クロスベルも良くなると思うし」
　話ながらエリィは、以前出会った老夫婦を思い出してた。あのような目にあう人がひとりでも減ることが、まずこの街をよくしていく一歩だと感じていた。
　マリアベルは、エリィの目を見つめ、ふっと目をつむった。
「なるほど、分かりました」
　エリィはホッとひと息つきかけたその時。
「で・す・が！」
　マリアベルはもの凄い勢いで、テーブルの上に置いていたエリィの手を取って、両手でなでさすった。
「ちょ、ちょっと!?」
「やっぱり納得がいきませんわ～！　警察で働くとなれば、危ない目にも会うのでしょう!?　この細くて美しい指先、万が一ケガでもしたらどうなさるおつもりですの！　あぁ、このなめらかですべすべの肌も……！」
　そう言いながらマリアベルは、つーっとエリィの手の甲を指でなぞる。エリィは思わずビクッとなってしまった。
「いや、あの、だからね……」
「はぁぁ、いけませんわ……」
　そう言いながら、エリィの肌触りを確かめるように撫でる。その頬は心なしか紅潮しているようにさえ見えた。
　マリアベルはこうして、時々スキンシップをしてくる。親密な女の子同士なら当然の行為だ、と彼女は主張するが、エリィからするとちょっと過剰すぎやしないか、と思う事も度々だった。
　そんなことを考えているうちに、いつの間にか自分の左手はマリアベルの右手によってしっかりと握られている。指の間一本一本に手が絡む、いわゆる『恋人つなぎ』というやつだ。さすがにちょっと、と手を引こうとするが、この細腕のどこからそんな力が、と思うほどの力で握られ、動かすことができない。
　周りの視線が気になり、キョロキョロとし出したエリィに、マリアベルが声をかける。
「でしたら、私から提案があります」
　提案？　とマリアベルの方を向いて尋ねると、彼女はにっ



こりと微笑み続けた。

「今度、新規事業を立ち上げますの。ぜひ、私のサポートをしていただけないかしら?」

「新規事業……って、ＩＢＣの？　そんな、私にはとても……」

「何をおっしゃいますの。あなたが経済の勉強もしていることを私が知らないとでも思って？」

そうだった、その話もしてしまっていた。エリィが天を仰ぐ。

「それにお父様だって、どこの誰とも分からない人間より、あなたに来て欲しいに決まってますわ」

確かに、マリアベルの父親であるディーター総裁とも面識がある。というより『おじさま』と呼ばせてもらえる程度には親しい間柄だ。おそらく、一も二もなく賛同してくれるだろう。

市民から好印象を持たれていない警察の下働きと、クロスベルを代表する企業ＩＢＣの新規事業の立ち上げ。誰に聞いたところで、後者を選ばないわけがない。

だが、それは自分の道とは違う。

「私のサポートをするとなれば、政治経済をはじめとする各界の著名人とも会う機会が増えますわ。あなたの希望である『多くの人と触れあう』こともできるのではなくて？　いえ、あなたはこの提案を受け入れるべきですわ！」

マリアベルが熱っぽく語り、エリィと繋いだ手をぎゅっと握る。だが、エリィはかぶりを振った。

「違うのよ、ベル」

「何も違いませんわ」

「違うの。私が会いたいのは、あなたの言うような、選ばれた人々、著名人ではないの。もちろん、そういう人たちも、このクロスベルという街を構成している、大事な人たちよ。でも、この街の主役はまだ、たくさんいる」

そう言ってエリィは、通りを見回した。

青空の下、多くの人が行き交う。スーツを着た男性が慌ただしくかけていき、その横を親子連れが子どもの歩幅に合わせ、ゆっくりと歩いていく。若いカップルと老夫婦が、十字路ですれ違う。物売りの子が声を張り上げ、クロスベル・タイムズを売り込む後ろには、みすぼらしい格好の労働者風の男が、せわしなくホットドッグをほおばっている。派手な衣装を着た男性が、アルカンシェルの次回公演のチラシを配り、その横を東方風の服を着た男が通り過ぎていく。

みな、この街の市民で、エリィの言う『主役』だった。

「私は、この街の良いところも悪いところも知っているつもり。でも、知っているつもりでも、まだまだ知らないことがたくさんあると思うの。そして、私にそれを教えてくれるの

は、この街に生きる人、すべてなのよ」

マリアベルに話しながら、エリィは自分でも改めて確信した。おじいさまのアドバイスは、やはり正しかったのだと。

「納得は、できませんわ」

マリアベルのつまらなさそうな声に、顔を曇らせるエリィ。

「ベル……」

「ですが、理解はできます」

マリアベルはそう言って、はぁ〜っ、とひとつ大きなため息をついた。

「納得できないのは、私の問題であって、あなたの問題ではありませんものね。エリィ、あなたには、あなたの道を選ぶ権利がある」

そう言いながらも、ジト目でエリィを睨むマリアベルに、思わずエリィは吹き出した。

「な、何がおかしいんですの?」

「ごめんなさい……ふふふ、だって……」

「こっちは泣きたいぐらいですわ。まったく、あなたは一度こうと決めたら、テコでも動かないんですから」

「ごめんなさい」

そう言って、軽く頭を下げる。

マリアベルは意地悪をして言っているのではない。自分を心から心配して言ってくれているのだ。警察に行くなという話も、自分のところで働かないかという誘いも、すべて。

その好意に答えられない申し訳なさが、自然と頭を下げさせた。

「そうやって素直に謝るところも、ずるいですわ。何も言えなくなってしまいますもの」

口調は拗ねているが、マリアベルの顔は、すっきりとしていた。

そんな彼女に答えるように、エリィは繋いだ手を、ぎゅっと握りしめた。

「で・す・が」

マリアベルの目がキランと光った、ような気がした。

「もし無能な警官どもが、あなたの美しいすべすべなお肌に傷ひとつつけさせたのなら！　ＩＢＣの総力を持って、あなたを奪還いたしますわ！」

そう言ってマリアベルは、繋いでいない方の手でエリィの腕をさわさわと触りはじめた。今日は半袖のワンピースなので、二の腕まで無防備である。

「ちょ、ちょっと、ベル！」

エリィとマリアベルとの会話に、何事かと再度注目が集まる。マリアベルに手をさすられながら、エリィは顔を赤くし、うつむいて思ったのだった。

今度マリアベルと会うときは、絶対に長袖を着てこよう、と。



月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.02

発行人	吉田隆
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 田中一寿
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社

次号（vol.3）は
4月25日発売予定!